Lantida

Départ : 1

Capacité : Lorsque vous effectuez l'action *Construire une mine*, vous pouvez construire une mine sur une planète colonisée par un adversaire (y compris la Planète Perdue). Placez votre mine à côté du bâtiment de votre adversaire (vous êtes dispensé du coût de la Terraformation, mais vous devez payer le coût de construction de la mine). Cette mine est considérée comme une mine normale pour toutes les règles à l'exception des deux points suivants : elle ne peut pas être améliorée, et elle n'est pas prise en compte pour les effets liés au nombre de types de planètes que vous avez colonisés et aux planètes Gaia que vous avez colonisées.

Institut planétaire : Chaque fois que vous construisez une mine sur une planète occupée par un adversaire, vous gagnez 2 Connaissances.

Terraniens

Départ : 1 + 1

Capacité : Lors de la phase de Gaiaformation, déplacez vos pions Puissance de la zone Gaia directement dans la zone II de votre cycle de Puissance au lieu de la zone I.

Institut planétaire : Lors de la phase de Gaiaformation, chaque fois que vous déplacez X pions Puissance de la zone Gaia à la zone II de votre cycle de Puissance, vous pouvez acquérir des ressources, comme si vous dépensiez de la Puissance pour effectuer des conversions libres. *(Exemple : lors de la phase de Gaiaformation, vous déplacez 4 Puissances de la zone Gaia à la zone II, ce qui vous permet de gagner 1 Minerai avec 3 Puissances et 1 Crédit avec 1 Puissance.)*

Xenos

Départ : 1 + 1

Capacité : Au début de la partie, vous placez une troisième mine après que toutes les autres ont été placées.

Institut planétaire : Vous pouvez forger des alliances avec des bâtiments dont la valeur totale est égale à 6 au lieu de 7. Vous recevez 1 C.I.Q. comme Revenu au lieu de 1 pion Puissance.

Gleen

Départ : 1

Capacité : Vous ne pouvez pas recevoir de C.I.Q. au début de la partie. Vous recevez 1 Minerai à la place (gain de 1 C.I.Q. = gain de 1 Minerai). Une fois que vous aurez construit l'académie adéquate, ce désavantage disparaîtra. Payez 1 Minerai au lieu de 1 C.I.Q. afin de rendre une Planète Gaia habitable. Chaque fois que vous construisez une mine sur une Planète Gaia, vous gagnez 2 PV supplémentaires.

Institut planétaire : Quand vous le créez, prenez le pion Alliance Gleen et gagnez immédiatement les ressources indiquées. Gagner cette tuile revient au même que forger une alliance avec les avantages qui en découlent. Le bâtiment lui-même peut toujours faire partie intégrante d'une alliance sur le plateau.

Taklons

Départ : 1

Capacité : Le pion Espirite compte comme un pion Puissance (lorsqu'il s'agit de Gaiaformer, d'accumuler ou de défausser de la Puissance, etc.), mais vous pouvez le **dépenser** comme s'il valait 3 Puissances.

Institut planétaire : Chaque fois que vous accumulez de la Puissance de manière passive (lorsque que vos adversaires construisent ou améliorent un bâtiment), vous gagnez un pion Puissance (ce dernier constitue un pion Puissance normal, vous pouvez le prendre avant ou après avoir accumulé de la Puissance).

Ambas

Départ : 1 + 1

Institut planétaire : Une fois par manche, comme une action, vous pouvez échanger votre institut planétaire avec une de vos mines sur le plateau de jeu (en général pour forger une nouvelle alliance). Cela n'a aucun impact sur les alliances existantes, même si leur valeur de Puissance devient inférieure à 7. Cet échange ne compte pas comme une action de construction ou d'amélioration. Il ne confère ni PV ni Puissance.

Hadsch Halla

Départ : 1 + 1

Institut planétaire : Lorsque vous effectuez des conversions libres pour gagner des ressources, vous pouvez payer avec des Crédits plutôt qu'avec de la Puissance. *(Exemple : au prix d'une conversion libre, vous pouvez échanger 3 Crédits contre 1 Minerai.)*

L'essaim

Départ : 1

Capacité : Lors de la mise en place, vous ne placez pas de mine, mais vous placez votre institut planétaire après que tous vos adversaires ont placé leurs mines (y compris la troisième mine des Xenos). Vous ne pouvez forger qu'une seule alliance au cours de toute la partie, mais vous gagnez des pions Alliance lorsque cette alliance se développe (contrairement aux autres factions). Après avoir forgé votre première Alliance, pour effectuer de nouveau l'action *Forger une Alliance*, vous devez connecter de nouvelles planètes à celle-ci au lieu d'en créer une nouvelle. La valeur de Puissance des bâtiments sur ces planètes doit amener la valeur de Puissance Totale de l'Alliance à un niveau supérieur ou égal à 7 fois X ; X correspondant au nombre de pions Alliance que vous possédez +1 (sans compter le pion Alliance du niveau 5 de *Terraformation*), c'est-à-dire atteindre une Puissance d'au moins 14 avec 1 pion Alliance, 21 avec 2 pions Alliance, etc. À tous les égards, cette action correspond à l'action *Forger une alliance*, y compris pour tous les avantages gagnés. Pour placer un satellite, dépensez 1 C.I.Q. au lieu de défausser 1 Puissance.

Institut planétaire : Pour une Action Spéciale, placez une station spatiale sur une case accessible qui ne contient pas une planète ou une autre station spatiale. L'accessibilité d'une case répond aux mêmes règles que l'action *Construire une mine*. Comme pour les planètes, une station spatiale peut être reliée via des satellites, et chaque station spatiale augmente la valeur de Puissance de son alliance de 1. Une station spatiale n'est pas un bâtiment. Elle ne permet donc pas aux adversaires d'accumuler de la Puissance et ne compte pas comme une planète colonisée, mais elle peut être utilisée comme point de départ lorsqu'il s'agit de déterminer l'accessibilité d'une planète (la portée peut être déterminée à partir d'une station spatiale). Vos adversaires peuvent placer un satellite sur une case contenant une station spatiale.

Nevla

Départ : 1 + 1

Capacité : Comme conversion libre, vous pouvez déplacer 1 pion Puissance de la zone III de votre cycle de Puissance vers la zone Gaia afin de gagner 1 Connaissance (ces pions Puissance suivent les règles normales de phase de Gaiaformation). Ceci ne compte pas comme une dépense de Puissance.

Institut planétaire : Vous pouvez **dépenser** les pions Puissance de la zone III comme s'ils avaient chacun une valeur de 2 Puissances. Concernant tous les autres aspects, ils comptent comme **1 pion Puissance** (lorsqu'il s'agit de Gaiaformer, de construire des satellites, etc). Lorsque vous payez une action de Puissance dont le coût est impair (1, 3, 5, etc.), vous perdez la Puissance non dépensée. En revanche, pour les conversions libres, vous pouvez bien utiliser le surplus de Puissance.

Itar

Départ : 1

Capacité : Chaque fois que vous sacrifiez un pion Puissance dans la zone II de votre cycle de Puissance afin de déplacer un autre pion Puissance dans la zone III, déplacez le pion sacrifié dans votre zone Gaia au lieu de le défausser.

Institut planétaire : Vous pouvez **dépenser** les pions Puissance de la zone III comme s'ils avaient chacun une valeur de 2 Puissances. Concernant tous les autres aspects, ils comptent comme **1 pion Puissance** Au cours de la phase de Gaiaformation, vous pouvez **défausser** 4 pions Puissance de la zone Gaia afin d'obtenir une tuile Tech (standard ou avancée) immédiatement. Les règles standards s'appliquent ; cf. *Gagner une tuile Tech*, page 13. Vous pouvez effectuer cela aussi souvent que vous le voulez.

Firaks

Départ : 1

Institut planétaire : Pour une action, vous pouvez remplacer sans coût un labo de recherche en comptoir de commerce, et progresser immédiatement d'un niveau dans le domaine de recherche de votre choix. Progresser dans un domaine de recherche est expliqué à la page 15. Ceci compte comme une action *Améliorer pour un comptoir de commerce*. Vous pouvez à nouveau améliorer le comptoir de commerce en labo de recherche en suivant les règles normales (notamment en obtenant une nouvelle tuile Tech) plus tard dans la partie.

Androïdes fous

Départ : 1

Capacité : Les positions de l'institut planétaire et des académies sur votre Fiche de Faction sont inversées, tout comme les revenus que vous procurent vos comptoirs de commerce et vos labos de recherche. Comme pour les autres factions, construire une académie ou un labo de recherche vous confère une tuile Tech. Une fois par manche, vous pouvez effectuer une action pour faire progresser d'un niveau votre pion placé le plus bas sur le plateau de recherche (sans avoir à dépenser de Connaissance). Si cela s'applique à plusieurs domaines de recherche, choisissez dans lequel progresser. Les règles normales pour progresser jusqu'au niveau 5 s'appliquent. Rappelez-vous qu'un seul joueur peut atteindre le niveau 5 sur chaque domaine de recherche.

Institut planétaire : La valeur de Puissance des bâtiments que vous avez construits sur des planètes grises (planètes natales) augmente de 1 (en plus de toute autre augmentation de leur valeur de Puissance).

Geoden

Départ : 1 + 1

Institut planétaire : La première fois que vous construisez une mine sur un nouveau type de planète, vous gagnez immédiatement 3 Connaissances. (Les types de planètes qui ont été colonisés avant la construction de l'institut planétaire ne confèrent aucune Connaissance.)

Bal T'ak

Départ : 1

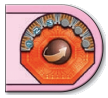
Capacité : Vous ne pouvez pas progresser dans le domaine de recherche *Navigation* même si vous prenez la tuile Tech audessous du domaine de recherche *Navigation*. Si vous prenez cette tuile, aucune progression ne se fait. Comme conversion libre, vous pouvez déplacer 1 unité de Gaiaformation d'une case unité de Gaiaformation de la Fiche de Faction à la zone Gaia du cycle de Puissance afin d'obtenir 1 C.I.Q. Les unités de Gaiaformation dans la zone Gaia ne sont pas disponibles avant la prochaine phase de Gaiaformation. Lors de cette dernière, toute unité de Gaiaformation dans la zone Gaia est replacée dans sa case unité de Gaiaformation.

Institut planétaire : Vous pouvez maintenant progresser dans le domaine de recherche *Navigation*.

Briconautes

Départ : 1 + 1

Cette tuile peut être utilisée par les Briconautes lors de l'une des 3 premières manches. Elle leur permet de faire une action Construire une mine *avec une étape de terraformation gratuite.*



Capacité : Vous commencez la partie avec votre institut planétaire, mais aucune mine. Vous devez le placer lors de la deuxième phase de placement. Il vous faut 3 étapes de terraformation pour trois types de planètes standard et 1 seule pour les autres types de planètes (voir *Choisir une faction*, p.7-8). Rendre une planète Gaïa habitable vous coûte 2 C.I.Q. Les Briconautes disposent de 6 tuiles Ingénierie différentes : 3 d'entre elles sont à utiliser aux manches 1-3, les autres aux manches 4-6. Au début de chaque manche, les Briconautes choisissent 1 tuile Ingénierie correspondant à cette manche. Placez-la sur votre fiche de faction. À la fin de la manche, retirez cette tuile du jeu (chaque tuile n'est utilisée qu'une seule fois).

Institut planétaire : Une fois par manche, vous pouvez utiliser l'action de votre tuile Ingénierie.

Darkaniens

Départ : 1 + 1 + 1

Capacité : Vous commencez la partie avec une mine au lieu de deux. Vous devez la placer lors de la deuxième phase de placement. Rendre une planète standard habitable vous coûte 1 étape de terraformation. Rendre une planète Gaïa habitable vous coûte 2 C.I.Q.

Institut planétaire : La première planète que vous colonisez dans chaque secteur spatial ou secteur Espace profond vous rapporte 2 Crédits et 1 Connaissance. Les tuiles Interespace ne comptent pas comme un secteur spatial.

Moweyd

Départ : 1 + 2

Capacité : Vous commencez la partie avec une mine au lieu de deux. Vous devez la placer lors de la deuxième phase de placement. Vous commencez la partie avec une navette sur le T.F. Mars . Il vous faut 3 étapes de terraformation pour trois types de planètes standard et 1 seule pour les autres types de planètes (voir *Choisir une faction* p.7-8).

Institut planétaire : Une fois par manche, pour une action, vous pouvez placer un Anneau de Puissance autour d'un de vos bâtiments qui n'en a pas déjà un (s'il le faut, soulevez le bâtiment, placez l'Anneau en dessous et reposez le bâtiment). La valeur de Puissance de ce bâtiment augmente de 2 points.

Titans

Départ : 1 + 1

Capacité : Vous commencez la partie avec une mine au lieu de deux. Vous devez la placer lors de la deuxième phase de placement. Il vous faut 2 étapes de terraformation pour terraformer une planète standard. Vous disposez d'une action *Construire une mine* avec deux étapes de terraformation gratuites (sur votre plateau Exploration). Rendre une planète Gaïa habitable vous coûte 2 C.I.Q.

Institut planétaire : Prenez immédiatement 1 tuile Tech de votre choix et recevez son effet (comme si vous veniez d'améliorer un comptoir en labo de recherche). Vous ne pouvez exercer cet effet qu'une seule fois.